

World Usability Day Würzburg

8. November 2018

Startseite	Programm 2018	Referenten 2018	Rückblick	
Teilnahme & Kontakt				

Rückblick 2015

Innovation durch Usability
Usability durch Innovation

Um den Zusammenhang dieser zwei eng miteinander verbundenen Themengebieten zu diskutieren, trafen sich am 12. November 2015 anlässlich des World Usability Days führende Experten aus Wirtschaft und Wissenschaft in der Universitätsstadt Würzburg.

Ab 14 Uhr konnten sich die rund 130 Teilnehmer mit verschiedenen spannenden Aspekten der Usability auseinandersetzen. Die Themen erstreckten sich von „Usability Testing auf mobilen Endgeräten“ über „Innovation und Userexperience auf dem Fernseher“ bis hin zum „Einsatz von Robotern im Bereich sozialer Dienstleistungen“ und „der Herausforderung für die Flugverkehrsgestaltung der Zukunft“. Im Anschluss an sechs Vorträge wurden ab 17 Uhr zum ersten Mal live Usability-Evaluationen angeboten.

Teilnehmer hatten die Möglichkeit ihre eigenen Hardware- und Softwareprodukte von Studierenden des Studiengangs Mensch-Computer-Systeme testen zu lassen. Die Evaluation fand in Kleingruppen, gemeinsam mit den Interessenten statt. Die Stimmung war sehr positiv und angeregt. Für viele war es das erste Mal, dass ihre Produkte auf deren Usability getestet wurden. Nachdem die Studierenden ihr Feedback gegeben hatten, wurden Verbesserungsvorschläge diskutiert und versucht Lösungsstrategien für Probleme zu finden. Die Teilnehmer fanden die Evaluation durchgehend hilfreich und professionell. Die „Tester“ freuten sich über neue Kontakte und die gesammelte praktische Erfahrung.

Das Programm und die Referenten des WUD Würzburg 2015 im Detail:

Eröffnung World Usability Day Würzburg 2015

Prof. Dr. Jörn Hurtienne

[Lehrstuhl Psychologische Ergonomie, Universität Würzburg](#)

Jörn Hurtienne studierte Psychologie an der Humboldt-Universität zu Berlin und promovierte in Ingenieurwissenschaften an der Technischen Universität in Berlin. Er hat langjährige Erfahrung als



Berater für Software-Ergonomie und Usability-Engineering sowie als Wissenschaftler im Bereich Gestaltung intuitiver Benutzung. Nach einem Fellowship an der University of Cambridge und einem Forschungsaufenthalt an der Bundesanstalt für Arbeitsschutz und Arbeitsmedizin leitet er seit 2012 den Lehrstuhl für Psychologische Ergonomie an der Universität Würzburg.

Usability Testing auf mobilen Endgeräten in Open Device Labs

Steffen Hartmann

Mayflower GmbH



Steffen Hartmann betreut als Product Owner (Scrum/CSPO-zertifiziert) gemeinsam mit seinem agilen Team anspruchsvolle Kundenprojekte für die Mayflower GmbH. Seine über zehn Jahre bereits auf Kundenseite gereifte Erfahrung fließt heute in die Entwicklung und Ausgestaltung großer E-Commerce-Environments – dazu steht Steffen nicht nur intern, sondern auch auf Konferenzen und Workshops als Speaker und Trainer zur Verfügung und setzt seine individuellen Schwerpunkte auf die Themen User Experience, Mobile und Teamkommunikation. Als Co-Founder des Open Device Labs Würzburg treibt Steffen Mobile Testing als Grundstein für erfolgreiche Webprojekte weiter in der Region voran.

Durch die alltägliche und intensive mobile Nutzung des Web müssen Web-Anwendungen heute auf wesentlich mehr Endgeräten funktionieren als noch vor fünf Jahren. Aus den anfänglich wenigen verfügbaren Smartphone-Modellen ist inzwischen eine schier unübersichtliche Vielzahl an Geräten geworden. Wie kann man es schaffen, Web-Anwendungen für diese immense Bandbreite an Geräten zu testen? Open Device Labs können hier Abhilfe schaffen... Steffen Hartmann wird in diesem Vortrag die Möglichkeiten und Intensionen von Open Device Labs vorstellen und erläutern.

Designing Cloud Connected Products

Prof. Steffi Hußlein

Lehrstuhl Interaction Design, HS Magdeburg-Stendal



Steffi Hußlein ist Professorin für Interaction Design an der HS Magdeburg-Stendal am Institut Industrial Design. Sie lehrt „Interactive Systems & Products“ im MA Interaction Design und BA Industrial Design. Sie gestaltet mit Student_innen Benutzererlebnisse, Strategien für sinnvoll benutzbare User Interfaces und optimierte Bedienoberflächen. Ihr Schwerpunkt ist die Kombination von Physical Interaction Design mit Data Visualization & Information Architecture, UXD & Usability. Das Repertoire an Themen in Lehre und Forschung ist vielfältig: internet of things, natural user interfaces, interactive clothing, smart home, individualized design manufacturing processes, und products, ambient

assistent living, mobile design, interactive automotiv, und interactive informationsystems. Die Gestaltungsdisziplin bewegt sich zwischen Hard- und Software.

Davor war sie Vertretungsprofessorin für Interface Design an der HS Anhalt in Dessau im Bauhaus. Als Research Assistent im Interface Design und Informationswissenschaften hat sie das Forschungslabor IDL/Interaction Design Lab mit Eyetracking an der FH Potsdam etabliert. Als Designerin war sie u.a. tätig für Meta Design (Corporate Design & Informations- und Leitsysteme), bvm (Game Design), Telekom Labs (Research) und Icon Mobile (Mobile Design). Sie studierte an der Universität der Künste in Berlin Industriedesign mit dem Schwerpunkt Interaktive Systeme in der Klasse ID5. Unter anderem in Barcelona und Hildesheim Industrial Design. In China lehrte sie an der CDK/ Academy of Arts und am Leeds College of Art, UK.

Cloudvernetzte Produkte sind nicht mehr einfach begreifbar durch ihre physische Erscheinungsform. Im Gegenteil: integrierte digitalisierte Informationen sind so gestaltet, dass Nutzer_innen lediglich Funktionalitäten anwenden können. Doch wie wird diese „unbegreifbare“ Information aus der Cloud sinnhaft und personalisiert an die Benutzer_innen transportiert? Wie gestaltet sich der Interaktionsdesign-Prozess für zukünftige smart products? Gespür, Professionalität und vor allem Kenntnisse der Wünsche und Erfahrungen der Benutzer_innen sind besonders gefragt. Neue Online-Dinge und Artefakte zu gestalten verlangt ebensoviel Querdenken wie Wissen über den methodischen Weg. Information Visualization und Interaction Design sind in physical, semi physical und non physical things eng verzahnt. Hier werde ich den Einstieg in den integrierten UX-Designprozess zeigen.

Wearables in der Logistik

Alexander Kimmel

[KAdvice](#)



Alexander Kimmel studierte Mensch-Computer-Systeme an der Julius-Maximilians-Universität Würzburg und ist examinierter Berufspädagoge der TU-München. Seit 2014 beschäftigt er sich mit UI-Design für logistische Softwareprozesse und ist seit 2015 als selbstständiger Berater tätig. Sein Fokus liegt hierbei auf der benutzerfreundlichen Abbildung von logistischen

Kommissionierungsprozessen, sowie der Erforschung neuer Lösungsansätze für den Einsatz von Hardwareinnovationen in Logistikabläufen.

Manuelle Kommissionierungsprozesse sind, trotz steigender Automatisierung in der Logistik, stetig im Fokus. Steigerung der Pick-Rate, Senkung der Fehlerrate und Entlastung der Mitarbeiter sind immer aktuelle Themen. Ist der Einsatz neuer Technologien, im speziellen von Wearables, wie Google Glass oder Smart-Watches, ein möglicher Weg zur Optimierung und können auf diesen die Arbeitsabläufe sinnvoll abgebildet werden?

Ein Beispielkonzept für Datenbrillen soll darstellen welche Herausforderungen für Entwickler und Anwender bestehen.

Human Factors im Bereich sozialer Roboter in der Altenpflege

Prof. Dr. Birgit Lugin

Lehrstuhl für Medieninformatik, Universität Würzburg



Birgit Lugin hat seit Sommer 2015 die Professur für Informatik (Medieninformatik) am Lehrstuhl Informatik IX (Mensch Computer Interaktion) am der Julius-Maximilians-Universität Würzburg inne.

Zuvor war Birgit Lugin akademische Rätin an der Universität Augsburg und vertrat im Sommersemester 2014 bereits die Professur für Medieninformatik an der

Universität Würzburg. Birgit Lugin studierte Informatik und Multimedia an der Universität Augsburg und promovierte anschließend zu dem Thema „Cultural Diversity for Virtual Characters“, wofür sie den prestigeträchtigen IFAAMAS-12 Victor Lesser Distinguished Dissertation Award sowie den Wissenschaftspreis der Universität Augsburg erhielt.

Ihre Forschung ist interdisziplinär ausgerichtet und kann unter dem Titel „Designing for Diversity“ zusammengefasst werden. Dabei befasst sich Birgit Lugin mit modernen technischen Schnittstellen, wie z.B. virtuellen Agenten, humanoiden Robotern oder mobilen Anwendungen, welche auf die unterschiedlichen Bedürfnisse und Fähigkeiten verschiedener Benutzergruppen zugeschnitten sind. Die Thematiken ihrer Forschungstätigkeiten, wie beispielsweise das Potential des Einsatzes von sozialen humanoiden Robotern in der Altenpflege, oder die Integration von kulturellen Verhaltensweisen in virtuellen Welten, sind von hoher gesellschaftlicher Relevanz im laufenden technischen Wandel.

Durch die immer älter werdende Gesellschaft und die geringere Bereitschaft im Sozialbereich zu arbeiten wird dem Pflegepersonal in der Altenpflege oftmals eine Vielzahl an Aufgaben, Verantwortlichkeiten und eine hohe Anzahl an Patienten aufgebürdet.

Roboter die entwickelt werden um Älteren im Alltag zu helfen und Pflegepersonal zu entlasten rücken in den letzten Jahren in den Fokus von Forschung und Industrie.

Während die meisten Roboter für den Menschen körperlich anstrengende Aufgaben erledigen wie beispielsweise Krankentransporte oder die Ausgabe von Mahlzeiten, gibt es auch solche, die die Funktion eines alltäglichen Begleiters übernehmen, mit Aufgaben wie der Erinnerung an die Einnahme von Medikamenten oder an Termine. Für die Gestaltung solcher sozialen Roboter ist es besonders wichtig, die sozialen und persönlichen Hintergründe der Senioren zu erforschen, um das Verhalten des Roboters an deren Erwartungen anzupassen. Beispielsweise kann das „Geschlecht“ des Roboters beeinflussen, was die Senioren vom Roboter oder dessen Verhaltensweise erwarten und was als angemessen oder unangemessen wahrgenommen wird.

Auch in Anbetracht der politischen Ereignisse in jüngster Zeit nimmt die Notwendigkeit der Berücksichtigung des kulturellen Hintergrunds der Nutzer in einer multikulturellen alternden Gesellschaft an Bedeutung. Während die Sprache wohl die offensichtlichste Modalität ist die angepasst werden kann, sind andere nonverbale Faktoren oder Höflichkeitsstrategien genauso wichtig für die Akzeptanz eines Roboters durch die Nutzer, und somit auch entscheidend für dessen Erfolg.

Besonders im Bereich der Altenpflege ist es unverzichtbar einen nutzerzentrierten Entwicklungsansatz zu verfolgen um sicherzustellen, dass die Fähigkeiten des Roboters und seine Verhaltensweisen mit den Erwartungen der Nutzer der Zielgruppe in Einklang stehen.

Innovation und User Experience auf dem Fernseher

Patrick Huber

Sky Deutschland GmbH & Co KG



Patrick Huber gestaltet seit über 10 Jahren User Interfaces für Sky Deutschland (früher Premiere). Sein Fokus und seine größte Aufmerksamkeit liegt dabei auf der User Experience des Sky+ Receivers mit Aufnahmefunktion und On Demand Angebot. Er ist Gründungsmitglied der German UPA und engagiert sich im Münchner Usability Stammtisch.

Sky Deutschland hat es sich in den letzten Jahren zur Aufgabe gemacht, Innovationstreiber zu sein. Produkte wie Sky+, Anytime, Sky Go, Sky Online und viele andere ermöglichen es, Kunden auf unterschiedlichste Wege anzusprechen und Zugang zur Entertainment Welt von Sky zu schaffen. Innovation bedeutet nicht immer, etwas vollkommen neues zu kreieren. Es kann auch heißen, Bestehendes zu nehmen, konsequent weiterzuentwickeln und die richtigen Teile zusammenzufügen. Wie das funktionieren kann, möchte ich anhand unseres neuesten Produktes aufzeigen.

Innovation in der Luftfahrt: Ist der Wechsel noch das Beständige?

Jörg Buxbaum

DFS Deutsche Flugsicherung GmbH



Jörg Buxbaum arbeitet bei der DFS Deutsche Flugsicherung GmbH im Bereich „Planung und Innovation“. Buxbaum studierte zwischen 1990 und 1997 Luft- und Raumfahrttechnik an der TU Berlin und an der Arizona State University (USA). Nach Abschluss des Studiums war er zwei Jahre bei der Flughafen Frankfurt Main AG im Bereich Verkehrshafenmanagement tätig. In der DFS startete Buxbaum 1999 als Assistent des Geschäftsführers Technik. Ab 2001 war er Leiter der Systementwicklung im Lage- und Informationszentrum der DFS. Zwischen 2005 und 2008 verantwortete Buxbaum in der Kontrollzentrale Langen die An- und Abflugkontrolle des Flughafens Frankfurt und die Sektorgruppe Pfalz und Eifel. Nach einjähriger Tätigkeit bei der amerikanischen Flugsicherung FAA in Washington D.C. als Liaison Officer wechselte er Ende 2009 in den Bereich Forschung und Entwicklung der DFS und wurde 2010 Teamleiter für die R&D-Mannschaft, die die langfristige Entwicklung von Luftverkehrsmanagement-Systemen betreibt.

Der Verkehrsträger „Luftverkehr“ wird von vielen Menschen mit Innovation gleichgesetzt. Kein anderes Verkehrsmittel hat durch seine rasante Verbreitung und Entwicklung in den letzten fünfzig

Jahren mehr Veränderung in die Umstände gebracht, ob und wie wir auf langen Strecken reisen. Flugzeuge und die dazugehörige Peripherie erscheinen als Sinnbild eines Fortschrittsglaubens, der die Kontinente verbindet und Tagesreisen ermöglicht, für bis vor wenigen Jahrzehnten noch einige Wochen Reiseaufwand nötig waren. Es tauchen immer neue Anforderungen auf, die den Rahmen für weitere Entwicklungen stecken: Wir wollen noch kostengünstiger, bequemer und schneller zum Ziel – noch planmäßiger und noch sicherer fliegen, noch vernetzter mit anderen Verkehrsmitteln reisen. Flugverkehr soll dazu noch leiser werden, weniger Abgase produzieren, „grüner“ und „nachhaltig“ werden. Doch lässt sich das wirklich wie auf bisherigem Wege erreichen? Darf die erlebte Entwicklung ungehindert in die Zukunft extrapoliert werden? Wie ist es um das Vermögen der Luftfahrt bestellt, der nötigen Innovation den Weg in das mittlerweile hochkomplexe, laufende, gut funktionierende System zu ebnen? Ist die zivile Luftfahrt, wie wir sie kennen, in der Lage, disruptive Veränderungen zuzulassen, um sprunghafte Verbesserungen zu erreichen? Am Beispiel der Flugverkehrskontrolle wird in dem Vortrag illustriert, in welchen Zielkonflikten die Branche in vielen Entwicklungsbereichen steckt und welche Ansätze und Einsichten aus dieser Sicht extrahiert werden können.

Große Usability Evaluation

Besucher können ihre Produkte (Hardware, Software, Webseiten....) von Studierenden des Studiengangs Mensch-Computer-Systeme live testen lassen und erhalten Rückmeldung, wie die Usability verbessert werden kann.

Impressionen





Presse

[idw – Informationsdienst Wissenschaft](#)

[einBlick – Das Online-Magazin der Universität Würzburg](#)

[German UPA](#)

Wir danken unseren Sponsoren und Partnern 2015!





Silbersponsor 2017: itizzimo AG



Bronzesponsor 2017: Stadt Würzburg



Bronzesponsor 2017: SSI Schäfer



Bronzesponsor 2017:



Bronzesponsor 2017:



Partner 2017



FH·W-S

Hochschule
für angewandte Wissenschaften
Würzburg-Schweinfurt



jo's büro

[Startseite](#) | [Programm 2018](#) | [Referenten 2018](#) | [Rückblick](#) | [Teilnahme & Kontakt](#) |

WordPress Theme by Simple Themes